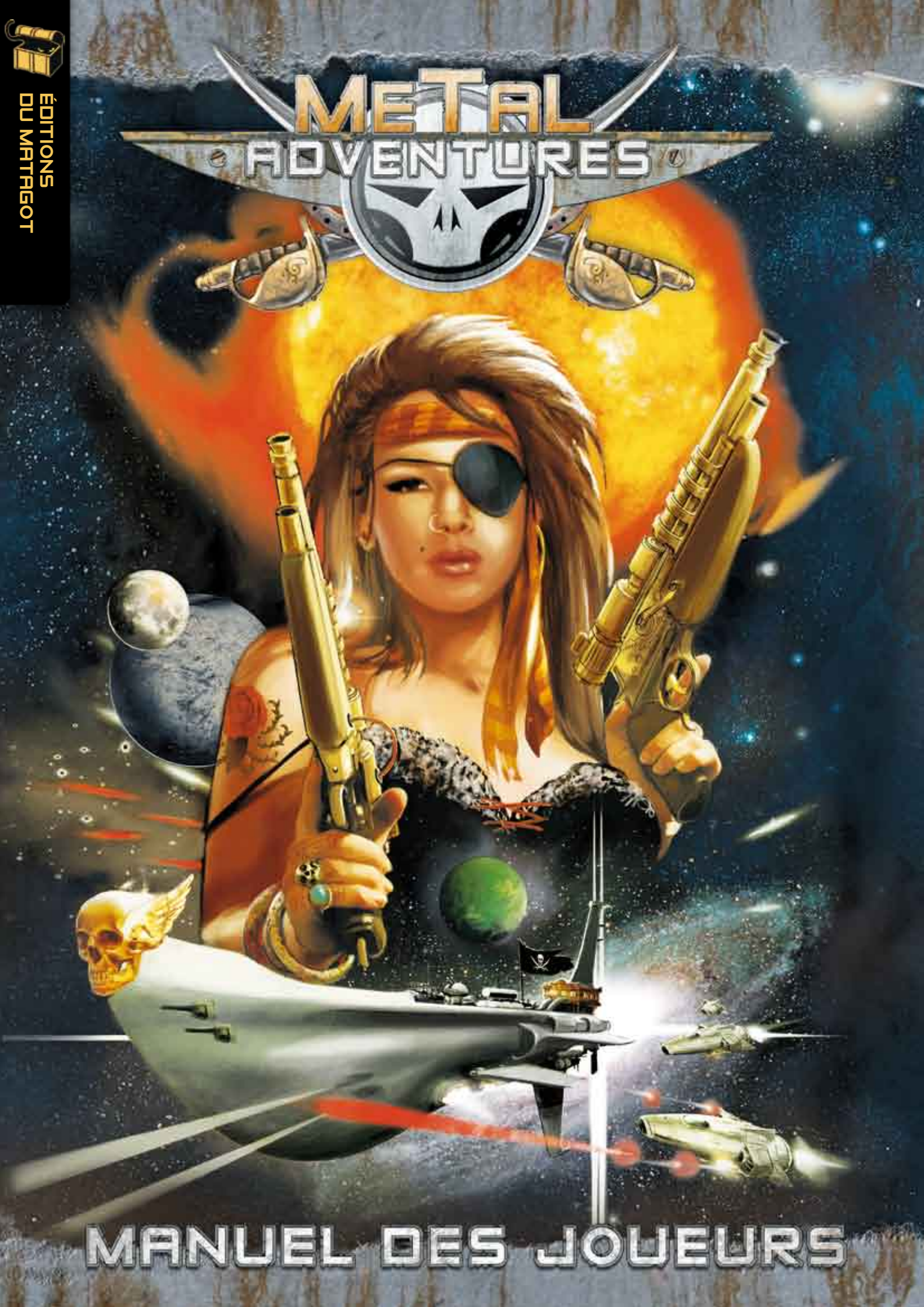

ÉDITIONS DU MATAGOT
METAL
ADVENTURES
MANUEL DES JOUEURS

Il existe de nombreuses façons de devenir pirate de l'espace. Certains matelots de la marine marchande sont recrutés de force. Des aristocrates s'engagent après avoir bu trop de rhum. Des mercenaires cherchent dans le code des pirates un moyen de racheter leur âme. Mais les vieux loups de mer vous diront tous la même chose : la meilleure façon de devenir pirate, c'est le sabre à la main, au milieu des combats !

BAPTÊME DU FEU

METAL ADVENTURES

***Metal Adventures* (*MA*) est un jeu d'aventure de science-fiction baroque et décadente**. L'humanité domine une galaxie où s'affrontent des civilisations radicalement différentes. Un vieil empire féodal combat une dictature militaire et la technologie la plus futuriste côtoie des duels au sabre et des pouvoirs mutants. Les sociétés et les situations de jeu y sont issues de tous les registres de la science-fiction, mais aussi de l'*heroic fantasy*.

Ce contexte apocalyptique est appelé **dernier millénaire**, car les érudits de la galaxie sont convaincus que l'humanité est sur le point de s'autodétruire. Dans ce contexte sans espoir, certains individus ont décidé de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Ce sont les pirates de l'espace, vivant d'abordages, de rapines et de rhum. Les joueurs incarnent de tels pirates. Flibustiers depuis peu, ils constituent à eux seuls un équipage désireux d'acquérir son premier vaisseau afin de vivre la vie d'abordages et de rapines mentionnée plus haut.

« Un sabre dans une main, un pistolet-laser dans l'autre… »

L'imaginaire et les coutumes de ces pirates de l'espace sont inspirés par les pirates des Caraïbes. Cependant, *Metal Adventures* s'attache bien plus aux images d'Épinal transmises par le cinéma hollywoodien, la bande dessinée et la science-fiction qu'à la réalité historique des pirates. D'autant que celle-ci n'aurait aucun sens. *Metal Adventures* ne s'attache pas à décrire un futur hypothétique, mais à mettre en scène des aventures de pirates dans une galaxie imaginaire.

De même, *Metal Adventures* n'est pas un jeu de science-fiction *hard science* : les vaisseaux font du bruit dans l'espace et utilisent le concept de vitesse alors que seule l'accélération a un sens pour les voyages spatiaux. De même, les temps de trajet et la navigation spatiale font fi de nombreuses lois de l'astrophysique. À ces considérations scientifiques, *Metal Adventures* préfère le sens du spectaculaire, du panache et le plaisir de jeu.

Ainsi, *Metal Adventures* est un jeu d'action et de voyage. L'exotisme est au rendez-vous, ainsi qu'une bonne dose de violence… et de sensualité. La vie des pirates de l'espace est faite d'émotions fortes, d'actions d'éclat et de romances torrides. N'ayez peur de rien, soyez un pirate !

QU'ES-CE QU'UN JEU D'AVENTURE ?

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un genre de jeu proposant aux participants de vivre des aventures imaginaires. Assis autour d'une table, les joueurs incarnent chacun un personnage, s'imaginent des histoires rocambolesques et cherchent le dénouement le plus heureux à celles-ci. Il s'agit en effet bien d'un jeu, et ce sont les décisions des joueurs qui, selon qu'elles sont plus ou moins judicieuses, donneront ou non une fin heureuse à l'histoire.

Un jeu d'aventure ressemble donc beaucoup à certains jeux vidéo. Cependant, ici, il n'y a pas d'ordinateur, mais un **Maître de Jeu (MJ)**. Celui-ci n'incarne aucun personnage, mais joue le rôle d'un conteur, d'un arbitre et d'un metteur en scène. Avant la partie, il prépare **une aventure** à faire jouer à ses camarades, une suite d'épreuves racontant une histoire. Il doit fournir plus de travail et effectuer plus de préparatifs que les autres joueurs, mais son rôle est également plus gratifiant : c'est grâce à lui que les joueurs passeront un bon moment ! Ces derniers, les **Personnages Joueurs (PJ)**, sont donc confrontés par le biais de leur personnage aux défis et aux énigmes de cette histoire et doivent lutter contre de nombreux ennemis, imaginaires. Ils affrontent ces épreuves collectivement et constituent une équipe soudée.

« L'aventure, c'est l'aventure... »

Bien sûr, aucun joueur ne quitte la table pour se battre ; il résout les actions de son personnage grâce à des jets de dés et un système de jeu. Ce dernier met à la disposition des joueurs plusieurs actions pour enquêter et combattre. Entre autres, les personnages peuvent :

- Visiter et fouiller des lieux ;
- Discuter avec des **Personnages Non-Joueurs (PNJ)** incarnés par le MJ et disposant probablement d'informations sur les énigmes du scénario ;
- Combattre des ennemis – PNJ ou créatures monstrueuses ;
- S'infiltrer dans des lieux surveillés ;
- Découvrir et analyser des indices ;
- Accomplir des voyages spatiaux.

En accumulant ainsi les actions plus ou moins spectaculaires, PJ et MJ construisent peu à peu une histoire jusqu'à parvenir à la fin de celle-ci et en affronter les conséquences.

BUT DU JEU

Contrairement à beaucoup d'autres jeux, il n'y a pas de gagnant ou de perdant à *Metal Adventures*. Le MJ et les PJ ne jouent pas les uns contre les autres. Le MJ endosse parfois le rôle des adversaires des PJ et fait alors de son mieux pour nuire à ces derniers, dans les limites de ce que peuvent faire les PNJ. Mais, même ainsi, il reste avant tout un arbitre et un metteur en scène plus qu'un véritable adversaire. De la même façon, les PJ cherchent à triompher des embûches proposées par le MJ, mais ils doivent cependant faire confiance à ce dernier et ne jamais remettre en question son application des règles ou la façon dont il gère l'aventure. D'une certaine façon, les PJ et le MJ coopèrent plus qu'ils ne s'affrontent.

« On ne peut pas gagner à tous les coups. »

Pourtant, il est possible de gagner ou de perdre à *Metal Adventures*. Chaque partie confronte les PJ à une aventure, et celle-ci peut connaître un dénouement plus ou moins heureux, pour les PJ et la galaxie en général. Ainsi, si les PJ tirent leur épingle du jeu et accomplissent l'objectif fixé par l'aventure, ils ont gagné, et s'ils ne remplissent pas celui-ci, ils ont perdu.

Cela dit, *Metal Adventures* permet aux joueurs de rejouer les mêmes personnages à chaque partie, décrivant ainsi la vie aventureuse de ces derniers. Comme dans la vraie vie, aucune victoire ni aucune défaite n'est alors réellement définitive. Une princesse sauvée un jour peut à nouveau être en danger quelques mois

INSPIRATIONS MÉTALLIQUES

Metal Adventures et le dernier millénaire sont inspirés des œuvres suivantes :

- Le dessin animé et la revue *Métal hurlant* ;
- La revue anglaise *2000 AD* ;
- Le dessin animé *Cobra : Space Adventures* ;
- Le dessin animé *Albator* ;
- Les jeux vidéo *Doom* et *Quake* ;
- Le roman et le film *Dune* ;
- Le film *Riddick Chronicles* ;
- Le film *L'Île aux pirates* ;
- Le film *Pirates des Caraïbes* ;
- L'OAV *Sol Bianca* ;
- La série TV *Battlestar Galactica* (la nouvelle !) ;
- La série TV *Star Trek Voyager* ;
- Le jeu de rôle *Whog Shrog* publié par Siroz ;
- L'œuvre de Druillet, notamment les aventures de Lone Sloane.

EXEMPLE DE PARTIE

Les lignes qui suivent décrivent le déroulement d'une partie de *Metal Adventures*. Antoine, Fred et Gaëlle sont les PJ, et incarnent respectivement Kyle, Ramon et Dolorès. Xavier est leur MJ. La scène qui suit décrit un banal contrôle de douanes à bord du vaisseau spatial des PJ, *L'Exil*. Les termes techniques, **en gras**, sont décrits plus loin dans les règles. Les passages *en italique* indiquent les moments où les joueurs s'expriment comme le personnage qu'ils incarnent, à la manière d'un acteur de théâtre.

MJ : La corvette des douanes s'est amarrée à *L'Exil*. Un conduit relie désormais les sas des deux vaisseaux. Un officier des douanes s'y engage, suivi par deux gardes. Qui va à sa rencontre ?
Gaëlle : C'est moi le capitaine, j'y vais ! Dolorès rajuste sa tenue et va jusqu'au sas.
Antoine : Je reste dans le poste de pilotage, prêt à mettre les voiles.
Fred : J'accompagne le capitaine.
MJ : Fred, Ramon est un mutant ; pour lui, les **tests de Négociation** sont plus durs.
Fred : J'y vais pas pour négocier : je prends mon hyperblaster.
MJ : À la main ? Tu penses que cela éveillera la méfiance des gardes.
Fred : Ramon le garde en bandoulière... Décontracté.
MJ : OK, Dolorès et Ramon se retrouvent face à l'officier et aux deux gardes. *Bonjour capitaine, qu'avez-vous à déclarer ?*
Gaëlle : *Quelques bouteilles de rhum, et plein de bonne humeur... C'est pas illégal au moins ?*
MJ : On est bien d'accord que vous avez 10 tonnes d'armes dans la soute ?
Gaëlle : Oui.
MJ : C'est bien ça. Pour mentir ainsi à l'officier, tu dois faire un **test de Baratin**.
Gaëlle jette quelques dés et annonce le résultat à Xavier, qui a lui aussi jeté quelques dés.
MJ : L'officier n'a pas l'air de te croire. *Capitaine, veuillez me faire visiter votre soute !*
Fred : On tape ?
Gaëlle : Non !
Antoine : Je suis prêt à partir.
Gaëlle : Arrêtez ! Je fais un sourire à l'officier et je l'amène jusqu'à la soute.
Fred : Je fais gaffe aux deux gardes. Ils font quelle tête ?
MJ : Fais-moi un **test d'Empathie**.
Fred jette quelques dés et annonce le résultat à Xavier qui fait une drôle de tête.
MJ : Tu ne sais pas trop. Pour eux, c'est la routine...
Gaëlle : On est arrivé ?
MJ : Oui. L'officier inspecte les caisses qu'il y a dans la soute. *C'est quoi ? Vous n'avez pas besoin d'autant de caisses pour quelques bouteilles et un peu de bonne humeur ?*
Antoine : En plus, il se fout de nous... Il m'énerve !
Gaëlle : Je reste cool. *Ce sont des provisions et quelques piles énergétiques de rab au cas où on tombe en panne.*
MJ : Refais-moi un **test de Baratin**.
À nouveau, Xavier et Gaëlle jettent des dés. Xavier les jette derrière l'écran et compare en secret les résultats.

MJ : Il n'a toujours pas l'air de te croire.
Antoine : Faut dire, avec tous ces « 1 ». Fais un effort Gaëlle !
Gaëlle : Hé ! J'y peux rien si j'ai pas de chance !
MJ : L'officier attend, tu fais quoi ?
Gaëlle : J'ouvre une caisse avec des provisions.
MJ : Heu... Il y a des armes dans toutes les caisses, non ?
Gaëlle : Oui, mais je m'arrange pour en ouvrir une du côté où il y a des provisions visibles.
MJ : OK, tu fais ça. L'officier inspecte les provisions.
Fred : Je me mets discrètement dans le dos des gardes.
MJ : Discrètement ? Et ben fais-moi un **test de Discrétion** alors...
Fred jette quelques dés. Il annonce fièrement le résultat. Xavier lui fait signe que tout va bien.
MJ : Pendant ce temps, l'officier fait un **test de Recherche** pour vérifier qu'il n'y a rien de caché.
Xavier jette des dés. Il tente de cacher un sourire sardonique alors qu'il obtient un résultat suffisant pour que l'officier découvre les armes.
Antoine : Ça sent le sapin...
MJ : Faites tous un **test d'Initiative**...
Chaque joueur jette des dés. L'initiative détermine quel personnage agit en premier lors d'un combat ou d'une scène d'action. En l'occurrence, c'est Ramon.
Fred : Je dégaine et je braque tout le monde. *Le premier qui bouge, j'le bute !*
Gaëlle : Non !
MJ : Trop tard... Fred, fais-moi un **test d'Intimidation**.
Fred jette une véritable brouette de dés. Il annonce son résultat avec un grand sourire.
MJ : OK, ils ont peur et lèvent les mains. Antoine, à toi.
Antoine : Gaz !
MJ : *L'Exil* est toujours accroché au vaisseau des douanes...
Antoine : C'est grave ?
MJ : Ça dépendra du résultat de ton **test de Pilotage**.
Sans plus attendre, Antoine se saisit de nombreux dés, les jette et annonce le résultat à Xavier. Le sort de *L'Exil* est en jeu. Xavier recompte le résultat d'Antoine, au cas où...
MJ : C'est bon ! *L'Exil* arrache le conduit qui reliait les deux vaisseaux et s'élance dans l'espace.
Gaëlle : Que font les pilotes ?
MJ : Rien, ils sont trop surpris !

L'Exil file dans l'espace, avec trois prisonniers à son bord. L'aventure commence...

plus tard, et un pillard qui échappe aux griffes des PJ peut être capturé un autre jour. Seule la mort d'un PJ pourrait constituer une défaite définitive.

En outre, avec le temps, chaque PJ se construira ses propres buts. À force de s'immerger dans le dernier millénaire, il établira des liens affectifs avec certains PNJ, ce qui le poussera à les aider ou à leur nuire. Il prendra position quant aux crises et aux conflits qui secouent le dernier millénaire et décidera probablement de jouer un rôle déterminant dans ceux-ci. Ces buts à long terme constituent autant d'occasions de « gagner » ou de « perdre », cette fois-ci de façon plus définitive peut-être.

Bonne chance !

LE SYSTÈME METAL FAKTOR

Le système Metal Faktor gère l'aspect technique des parties de *Metal Adventures*. Il tire son nom d'une expression propre au dernier millénaire faisant référence au nombre d'armes au mètre cube, et donc au danger, lors d'une bataille. Il met l'accent sur la violence de cette époque, ainsi que sur le caractère spectaculaire et cinématographique propre aux aventures des pirates de l'espace. En outre, les parti-pris de ce système permettent aux joueurs de décrire des actions d'éclat plutôt que de réfléchir à une stratégie alambiquée.

Pour jouer une partie, les joueurs se munissent de :

- Plusieurs dés à six faces, de deux couleurs différentes ;
- Une fiche de personnage par joueur (cf. p. 58) ;
- Le paravent ou « écran de MJ » présentant les informations essentielles du jeu ;
- Crayon et gomme ;
- Des boissons gazeuses, des chips et du chocolat ;
- Du rhum ! (s'ils sont majeurs, bien sûr).

Dans les règles, un dé à six faces est appelé « d ». Lorsqu'un chiffre précède cette notation, il s'agit du nombre de dés à jeter pour obtenir un résultat.

JE NE SAIS PAS JOUER !

Ce n'est pas grave, cette aventure est prévue justement pour vous apprendre à jouer ! Les pages qui suivent expliquent non seulement le déroulement de l'histoire, mais vous apprendront également les règles, au fur et à mesure que les joueurs avanceront dans le scénario.
Même si vous n'avez jamais été meneur de jeu, les instructions qui suivent et les textes à lire à haute voix vous permettront de faire jouer cette aventure comme si de rien n'était !
Et si vous n'avez jamais fait de partie de jeux de rôle, ce n'est pas très grave non plus. Rassemblez quatre ou cinq amis autour de la table, beaucoup de dés, et faites jouer l'aventure tranquillement. Vous buterez peut-être sur quelques règles, mais ce n'est pas dramatique : tout le monde est là pour apprendre !

BAPTÊME DU FEU : MODE D'EMPLOI

Le kit d'introduction que vous tenez entre les mains contient une aventure prête à jouer : *Baptême du feu*. Vous trouverez également en introduction une description de la galaxie imaginaire dans laquelle se déroule le jeu, ainsi qu'une explication des règles les plus élémentaires de *Metal Adventures*.

- Si vous êtes simple joueur, vous pouvez lire les quatre pages qui suivent, mais pas plus. Sinon, vous apprendriez le fin mot de l'histoire avant de jouer l'aventure, et cela vous gâcherait le plaisir. Vous pouvez cependant regarder les différentes fiches de personnage pour choisir celui que vous auriez envie d'incarner au cours de la partie.
- Si vous comptez animer cette partie, c'est-à-dire que vous voulez être le meneur de jeu (MJ), vous pouvez tout lire. C'est même conseillé ! Au cours de la partie, c'est vous qui devrez décrire la situation aux joueurs, répondre à leurs questions et arbitrer le résultat des actions des personnages joueurs (PJ).

« Attends ! J'ai lu une règle là-dessus quelque part ! »

Les textes qui suivent sont organisés et rédigés pour faciliter la tâche au MJ :

- Le résumé de l'aventure explique tout ce qu'il y a à savoir pour comprendre la cause des événements qui surviennent au cours de l'aventure, et ce que doivent faire les joueurs pour réussir celle-ci.
- L'aventure elle-même est découpée en scènes. Chaque scène débute par un texte à lire aux joueurs à haute voix. Cette description permet de lancer l'action ; les joueurs devraient réagir en posant des questions ou en annonçant des actions. Les textes qui suivent la description à lire à haute voix permettront au MJ de répondre à ces questions et à ces actions.

Parfois, les joueurs veulent faire quelque chose qui n'est pas prévu par l'aventure. Si vous êtes un MJ expérimenté, vous trouverez sûrement un moyen d'improviser. Sinon, ce n'est pas grave, expliquez simplement aux joueurs que leur personnage pense que ce n'est pas une si bonne idée que ça !

Deux scènes sont plus complexes que les autres, et prendront plus de temps à jouer : un combat entre les personnages et un combat entre des vaisseaux spatiaux. Ce seront les moments forts de la partie, et de l'histoire, prenez votre temps pour les jouer.

À l'abordage !

L'UNIVERS DE METAL ADVENTURES

Metal Adventures se déroule dans une galaxie imaginaire simplement appelée « la Galaxie », puisque personne n'est jamais allé au-delà (et que tout le monde s'en moque). L'époque à laquelle se déroule le jeu est appelée « dernier millénaire » car les érudits de la Galaxie sont persuadés que l'humanité est trop vieille. Avant la fin de ce millénaire, un cataclysme social, technologique ou naturel mettra fin à son existence et tout sera balayé par le vent de l'apocalypse.

Aujourd'hui, en tout cas, la Galaxie est le domaine de quatre nations stellaires qui s'entredéchirent dans une guerre galactique. Ces quatre nations occupent environ la moitié de la Galaxie ; le reste est appelé « les Barrens », nom générique donné à ces systèmes sans foi ni loi. Sur la carte de la galaxie, les quatre zones de couleur correspondent chacune à une nation stellaire ; ce qui reste constitue les Barrens.

L'Empire de Sol est la plus vieille des nations stellaires. Dans cette monarchie interstellaire, les planètes sont gouvernées par des seigneurs qui ont tous juré allégeance à la famille impériale. Celle-ci règne à partir de Sol Prime, la planète-mère de l'Empire et planète d'origine de l'humanité. L'Empire de Sol veut conquérir le reste de la Galaxie et fait la guerre à l'Empire galactique.

L'OCG n'est pas vraiment une nation ; c'est une entreprise commerciale interstellaire si riche qu'elle a acheté des systèmes entiers ! L'OCG envoie ses marchands partout dans la Galaxie pour acheter et vendre. Il n'est en guerre avec personne ; de ce fait, la langue, la monnaie et toutes les unités de mesure sont celles adoptées par l'OCG, seul lien entre tous les humains.

L'Empire galactique est une dictature militaire qui veut conquérir la Galaxie. Il semble qu'il y parviendra un jour, puisque l'Empire est la nation la plus puissante. Ce ne serait pas une bonne chose pour les pirates de l'espace, car la loi y est appliquée avec une efficacité et une sévérité redoutables.

La Ligue des planètes libres est une jeune nation stellaire basée sur les idéaux de démocratie, de liberté individuelle et de justice. Tout le monde pense qu'elle sera bientôt impitoyablement écrasée par les pillards ou les empires, dès que ceux-ci ne seront plus occupés par la guerre qui les oppose.

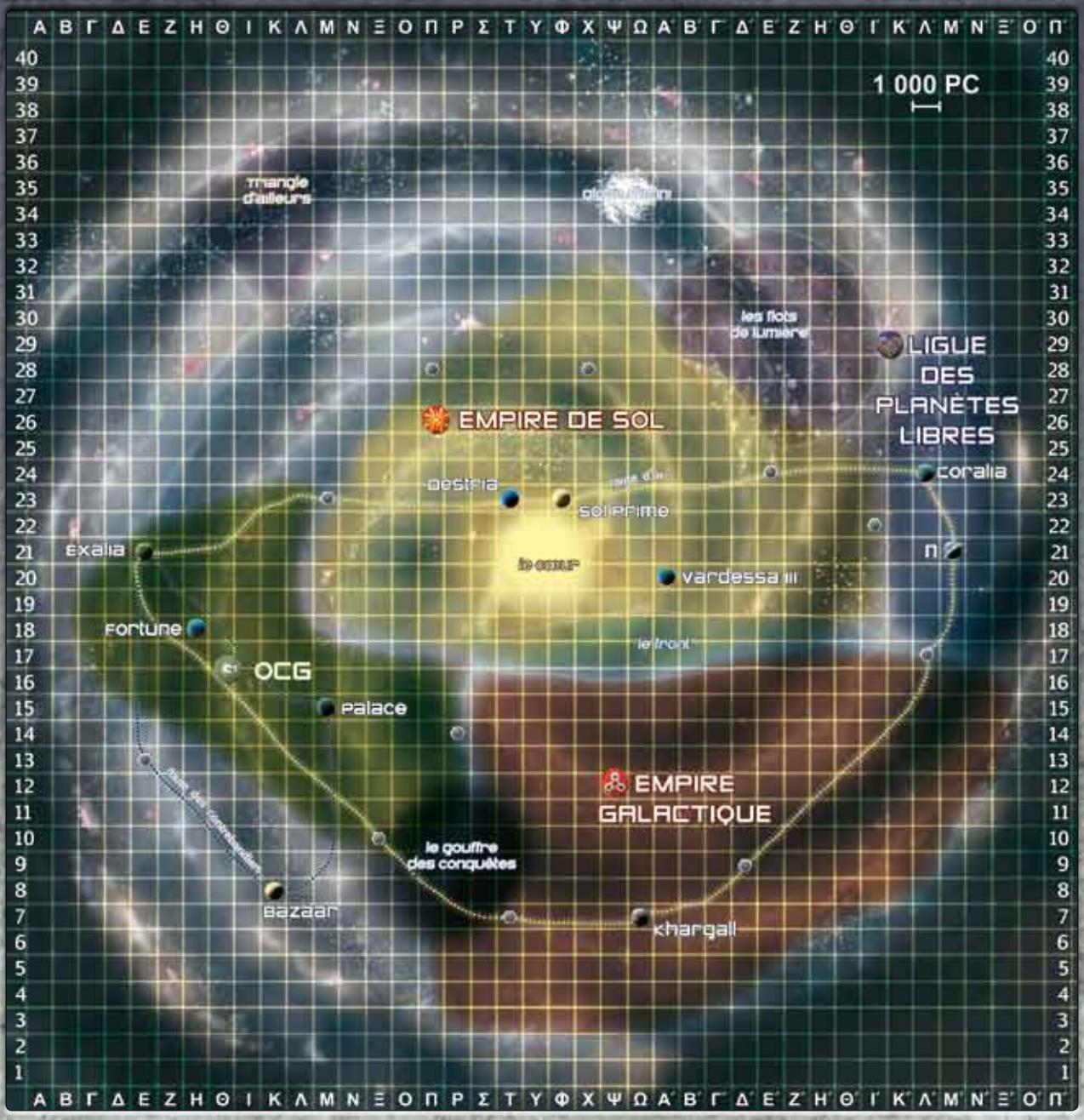
Les Barrens ne sont pas une nation ; c'est le nom qu'on donne à n'importe quel système où les quatre nations stellaires n'exercent pas de contrôle. C'est le domaine des pillards, qui se font perpétuellement la guerre et réduisent en esclavage les populations locales. Il s'agit le plus souvent de planètes technologiquement en retard.

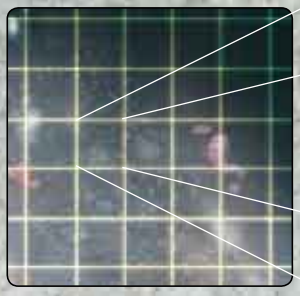
Les pirates de l'espace n'ont pas de nation, mais une planète refuge, Havana. Son emplacement est tenu secret, mais tout le monde sait qu'il s'agit d'une planète paradisiaque où il fait toujours beau et chaud. Les pirates s'y reposent sous les palmiers en sirotant du rhum...

Dans la Galaxie de ***Metal Adventures***, il n'y a pas de peuples aliens. Ils ont tous été massacrés par l'humanité lorsque celle-ci s'est répandue dans la Galaxie. Cependant, le patrimoine génétique des aliens a survécu et environ 10% des humains sont des mutants à l'aspect bizarre et aux pouvoirs étranges. Les mutants sont persécutés partout dans les nations stellaires (sauf dans la Ligue). Les pirates les traitent sur un pied d'égalité.

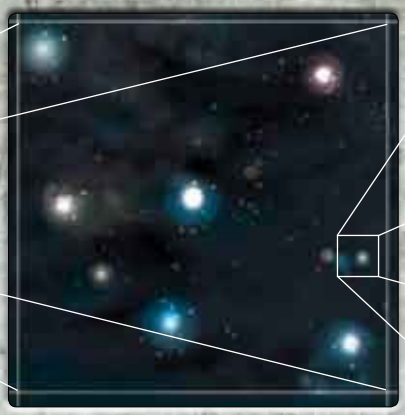
Les vaisseaux spatiaux de *Metal Adventures* sont des engins rustiques de plusieurs tonnes, les plus gros pesant 100 000 tonnes ! Ils se déplacent dans l'espace grâce à d'énormes réacteurs et peuvent aller plus vite que la lumière grâce à leur hyperpropulsion qui leur permet de passer dans des tunnels hyperspatiaux. Les vaisseaux spatiaux accostent à des stations spatiales ou amerrissent et s'amarrent à des pontons, comme des bateaux de l'ancien temps.

CARTE GALACTIQUE





La galaxie



Un quadrant

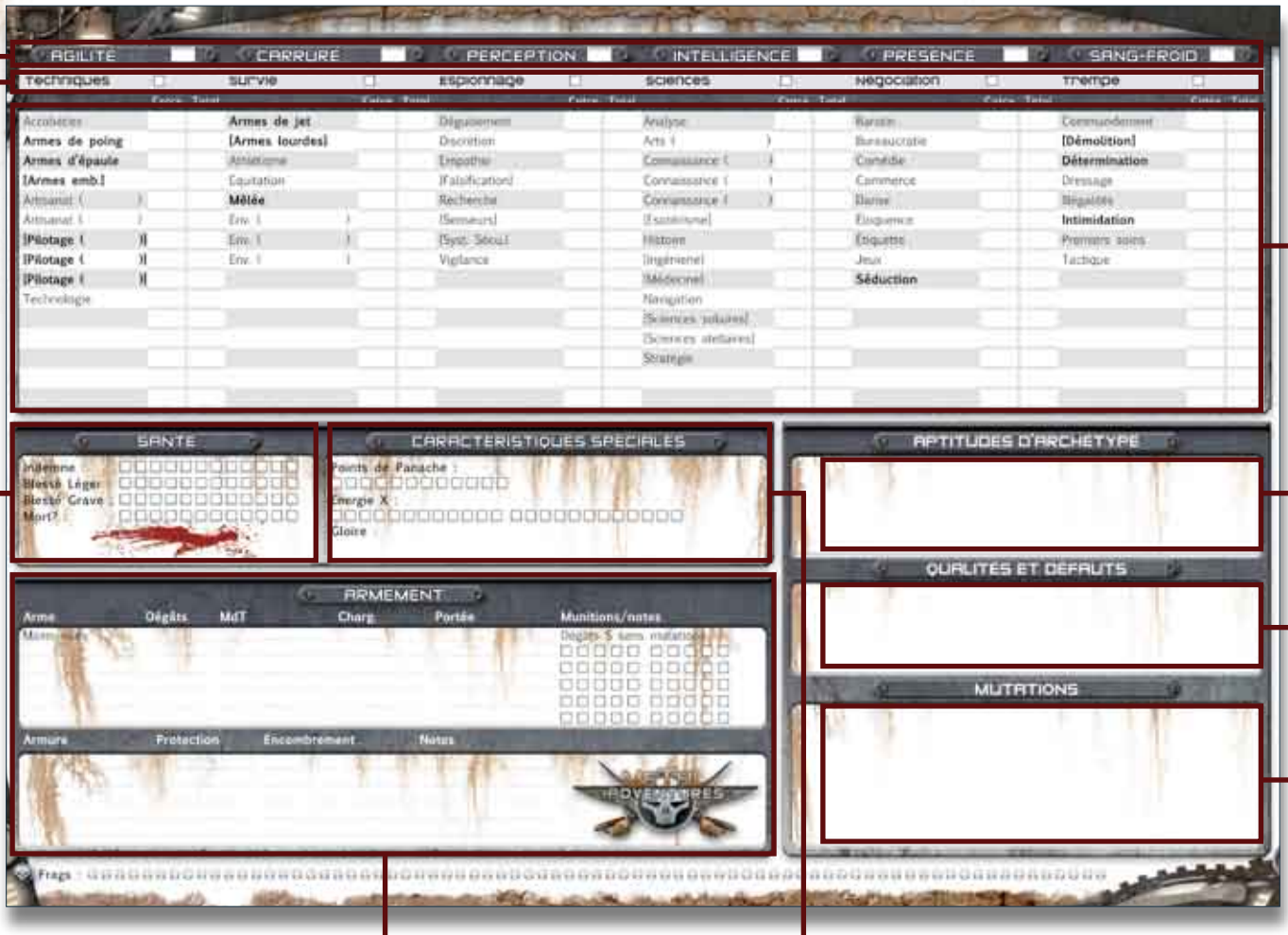
Un système planétaire

LA FICHE DE PERSONNAGE

Il existe six domaines de compétence, mais chaque personnage ne se sent à l'aise que dans trois d'entre eux.

Ce sont les six caractéristiques, qui définissent les aptitudes naturelles de chaque personnage.

Les scores des compétences des personnages sont notées ici.
- la colonne « compétence » ne sert pas dans ce kit d'introduction
- la colonne « total » indique le nombre de dés à six faces que le joueur jette pour résoudre une action liée à cette compétence.
- l'aventure précise à quoi sert chaque compétence utile au cours de celle-ci.



Chaque case blanche correspond à un point de vie du personnage. Lorsque celui-ci est blessé, il perd des points de vie. Lorsqu'il n'en a plus, il est mort.

C'est ici que sont notées les caractériqtiques des armes et des protections des personnages.

- Les points de Panache servent à accomplir des actions héroïques.
- Les points d'Énergie X servent à activer les pouvoirs des mutants.
- La Gloire n'est pas utilisée dans le kit d'introduction.

Cette case n'est utilisée que par les personnages mutants. C'est ici que sont notés leurs pouvoirs spéciaux.

Cette case n'est pas utilisée dans le kit d'introduction.

Chaque pirate de l'espace a un pouvoir spécial, exposé ici.

LES RÈGLES DE METAL ADVENTURES

Vous n'avez pas besoin de connaître l'intégralité des règles pour commencer à jouer *Baptême du feu*. Elles vous seront progressivement expliquées au fil des scènes. Cependant, il existe quelques règles qui s'appliquent à toutes les scènes et qu'il vaut mieux connaître avant de commencer à jouer.

>>> Effectuer un test

Tout au long de l'aventure, à chaque fois qu'un personnage entreprend une action risquée (piloter un vaisseau spatial, se battre au sabre, etc.) , il faut effectuer un test pour déterminer s'il réussit ou pas. Un test est associé à une compétence (indiquée sur la fiche de personnage) et une Difficulté (un chiffre entre 1 et 10). Dans l'aventure, un test est noté « nom de la compétence (Difficulté) ».

Pour résoudre un test, il faut effectuer les étapes suivantes, dans cet ordre :

- Le MJ annonce au joueur la compétence et la Difficulté du test.
- Le joueur concerné consulte sa fiche pour connaître le score de son personnage dans la compétence indiquée.
- Si un score est indiqué dans la colonne « total », le joueur jette autant de dés à six faces que ce score.
- Si aucun score n'est indiqué, mais que la compétence n'est pas entre crochets ([compétence]), le joueur jette autant de dés que le score de la caractéristique en haut de la colonne (Agilité, Carrure, etc.).
- Si aucun score n'est indiqué et que la compétence est entre crochets, le personnage ne peut pas effectuer l'action (il ne sait pas faire !). S'il est obligé d'effectuer l'action, il la rate automatiquement.
- Une fois les dés jetés, le joueur compte les dés dont le résultat est supérieur ou égal à quatre. Ces dés sont appelés « succès ».
- Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la Difficulté, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec !

>>> Les points de Panache

Les points de Panache (PP) simulent l'audace et l'héroïsme des pirates de l'espace. Ils leur permettent d'effectuer des actions dignes des héros de cinéma.

Au cours de la partie, un joueur peut dépenser un point de Panache pour obtenir un effet particulier :

- **Aptitude d'archétype** : chaque personnage a un pouvoir spécial, expliqué sur sa fiche. L'utiliser requiert de dépenser 1 PP.
- **Et une bouteille de rhum !** : En dépensant 1 PP, le personnage peut boire du rhum d'Havana et regagner des points de vie. Il peut boire au maximum autant de bouteilles que son score en Carrure et regagne un point de vie par bouteille.
- **Overdrive** : En dépensant 1 PP, le personnage peut faire preuve d'une violence ou d'une audace qui décuplent ses forces. Cette règle sera expliquée en même temps que celle du Metal Faktor, à la page 12.

>>> Les tours de jeu

Dans la plupart des scènes de *Baptême du feu*, l'ordre dans lequel les actions sont effectuées n'a pas d'importance. Il suffit que le MJ fasse un tour de table au début de chaque scène et s'assure que chaque joueur a eu l'occasion de faire ce qu'il voulait avant de passer à la scène suivante.

Pendant les combats, en revanche, l'ordre des actions devient critique : taper le premier est souvent le meilleur moyen de ne pas prendre des coups ! Ces scènes sont donc découpées en tours. Pendant un tour, chaque personnage agit. L'ordre dans lequel agissent les personnages est fixé par un test d'initiative. Lorsque vient le moment d'agir pour un personnage, on dit que ce personnage est en phase d'action.

- **Le test d'initiative** : il est résolu comme indiqué ci-dessus, avec la compétence Tactiques lorsqu'il s'agit d'un combat entre personnages (« Contact ! »), ou la compétence Navigation lorsqu'il s'agit d'un combat entre vaisseaux spatiaux (« Contact !, space remix »). Le MJ note le résultat de tous les personnages et les classe dans l'ordre décroissant du nombre de succès obtenus. En cas d'égalité, le personnage ayant le meilleur score dans la compétence utilisée pour déterminer l'initiative prend le dessus. Si cela ne départage pas les personnages, les actions sont simultanées.
- **Les phases d'action** : les personnages prennent leur phase d'action un par un, dans l'ordre déterminé ci-dessus. Lorsque tous les personnages ont eu une phase d'action, le tour est fini, et un nouveau tour commence, au cours duquel les personnages agissent dans le même ordre.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Un peu avant le début de l'aventure, les personnages-joueurs ont tous, de leur côté, cherché à fonder un équipage pirate ou à en rejoindre un. Ces diverses tentatives ont toutes échoué et ont amené les PJ dans le système Exxalia (indiqué sur la carte p. 6), sur la planète Meldory. Cette planète est une géante gazeuse dépourvue d'intérêt et entourée de plusieurs satellites naturels, dont Delanar. Exploité par des mineurs, ce satellite est lui-même entouré par plusieurs stations orbitales qui servent de points de transit ou d'habitat pour ceux qui travaillent à la surface de Delanar. C'est dans l'une de ces stations, **Delanar-04,** vétuste et oubliée de presque tous, qu'ont échoué les PJ : débarqués par un équipage fatigué de leurs velléités dirigeantes, rescapés d'un combat spatial qui a mal tourné ou tout simplement à court de crédits pour se payer le voyage.

Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, les PJ ont fait connaissance et ont décidé de fonder ici leur premier équipage pirate. Il ne leur reste plus qu'un détail à régler : il leur faut un vaisseau spatial ! Quelques vaisseaux plus ou moins en bon état sont amarrés à la station, et il sera peut-être possible d'en acquérir un. C'est en tout cas le but des PJ au début de l'aventure.

Malheureusement, une flotte de pillards menée par le **seigneur Kevas** attaque Delanar-04 : des vaisseaux pillards massacrent les vaisseaux en orbite et des dizaines de pillards débarquent dans la station elle-même. Les PJ doivent se battre pour survivre ! Au milieu de ce chaos, ils doivent à tout prix récupérer un vaisseau pour échapper au massacre orchestré par les pillards et la destruction de la station. Une fois à bord de ce qui deviendra, de fait, leur premier vaisseau, les PJ doivent livrer leur premier combat spatial pour forcer le siège des pillards et fuir cet enfer. Ce sera leur baptême du feu !

Une fois sortis d'affaire, nul doute qu'une brillante carrière de pirates de l'espace les attende…

CHECKLIST DU MJ

Avant le début de la partie, assurez-vous que vous avez :

- Le kit d'introduction (c'est facile !)
- Au moins une dizaine de dés à six faces pour les joueurs, et une autre dizaine pour vous
- Le maximum de dés à six faces pour constituer le Metal Faktor (cf. p. 12)
- Deux bols pour le Metal Faktor
- Une photocopie de chaque fiche de personnage
- Une photocopie de la Battlegrid

Pour jouer *Baptême du feu*, procédez ainsi :

- Rassemblez au moins quatre joueurs pour un après-midi.
- Expliquez-leur l'univers et les règles de *Metal Adventures* en vous servant des pages précédentes, mais sans rien leur révéler sur le contenu de l'histoire.
- Demandez-leur de choisir chacun un personnage.
- Faites-leur la scène « Quatre pirates sont dans un bar… » et ensuite, laissez-vous porter par l'action !

QUATRE PIRATES SONT DANS UN BAR…

Lorsque les joueurs sont prêts à commencer, lisez-leur ce texte :

Vous avez voyagé à travers toute la galaxie. Vous avez rêvé de fonder votre équipage pirate. Aujourd'hui, c'est sur la station Delanar-04 que vous avez échoué. Ça aurait pu être la fin du voyage, mais c'est là que vous vous êtes tous rencontrés. Vous avez échangé vos mésaventures et décidé de constituer ensemble votre équipage pirate !

Il ne vous reste qu'un détail à régler : trouver votre premier vaisseau. Heureusement, il y en a plusieurs amarrés à la station, et vous avez décidé de vous rendre à son unique bar pour trouver quelqu'un prêt à vendre le sien…

Demandez à chaque joueur de se présenter, c'est-à-dire de présenter son personnage : comment il s'appelle, à quoi il ressemble, s'il est armé ou pas et, à peu près, ce qu'il sait faire dans la vie. Puis poursuivez :

Delanar-04 est une station construite à l'ancienne : un axe principal qui tourne sur lui-même et de nombreux modules attachés à divers endroits. La gravité artificielle a parfois des ratés et la dépressurisation est un risque quotidien. Le bar occupe un module tout entier, avec une de ces cloisons remplacée par une baie vitrée qui permet de contempler les docks de la station et, bien plus loin, Delanar, le planétoïde autour duquel vous orbitez. Les occupants du bar offrent un spectacle presque tout autant surprenant : contrebandiers, marchands libres, mercenaires et matelots à louer. Tout le monde est armé et les crédits changent de main avec une rapidité déconcertante.

2 pistolets laser pour la table 8 !

Demandez aux joueurs ce qu'ils font maintenant qu'ils sont au bar. Vous obtiendrez probablement plusieurs réponses. Faites un tour de table et veillez à ce que chaque joueur ait l'opportunité de faire quelque chose :

- **Où sommes-nous exactement ?** : expliquez aux joueurs qu'ils ont échoué sur Delanar-04 en vous servant des deux premiers paragraphes du résumé. Dites-leur également dans quel système, et dans quelle nation stellaire ils se trouvent.
- **Je discute avec les marchands** : demandez au joueur s'il aborde un sujet particulier. Éventuellement, jouez le dialogue avec lui. Puis demandez-lui d'effectuer un test de **Recherche (2)** (Recherche est la compétence qui permet de découvrir des indices et de conduire des interrogatoires). Si le test est réussi, le personnage obtient l'une des informations exposées plus loin, selon le sujet abordé.
- **Je discute avec des hors-la-loi** : procédez comme ci-dessus, mais le test demandé est un test d'**Illégalités (2)** (Illégalités est la compétence qui permet d'interagir avec les criminels). Si le test est réussi, le personnage obtient l'une des informations exposées plus loin, selon le sujet abordé.
- **J'achète du matériel** : il y a toujours un ou deux marchands prêts à revendre un peu de leur marchandise ou un mercenaire qui vend le butin de son dernier combat :
- **Bouteille de rhum** : Pour 10 ₡, un PJ peut s'acheter une bouteille de rhum d'Havana. Cela lui permet de regagner des points de vie en dépensant des points de Panache.
- **Gilet protecteur** : Pour 25 ₡, un PJ peut s'acheter cette armure qui lui confère 1 point de Protection (cf. p. 12).
- **Pistolet laser** : Pour 50 ₡, un PJ peut s'acheter cette arme. Reportez-vous à la fiche de Dolorès pour en noter les caractéristiques. Le PJ dispose d'un chargeur.

Si un PJ obtient une information en discutant avec un marchand ou un mercenaire, reportez-vous à cette liste de questions / réponses pour connaître le renseignement précis qu'obtient le PJ :

- **Y a-t-il des vaisseaux à vendre ?** : expliquez au joueur, éventuellement en jouant le marchand ou le mercenaire, qu'il y a une cinquantaine de vaisseaux amarrés à la station : on peut en trouver de tous les types : il y plein de Galactic Basic, des vaisseaux pas très chers mais robustes, des Galactic Scout, qui ont les faveurs des mercenaires car il s'agit de vaisseaux blindés et armés et des Romanza 330, des vaisseaux de transport très classe ! Mais presque tous appartiennent à des équipages de marchands ou de mercenaires qui en ont besoin. Il y a peut-être un ou deux Basic fatigués que des mineurs seraient prêts à revendre pour 5 000 ₡ afin de prendre leur retraite, mais ce n'est même pas sûr…
- **Quoi de neuf ?** : en se renseignant sur les rumeurs du moment, le PJ apprend que des pillards ont été repérés à proximité de Meldory. C'est pour cela qu'il y a tant de vaisseaux amarrés à la station : les gens n'osent pas partir ! Ici, en principe, on ne risque rien : les pillards ne sont pas assez forts pour attaquer une station.
- **À quoi ressemble la station ?** : En discutant avec les habitués de Delanar-04, un PJ peut se faire une meilleure idée de l'organisation de la station. Il repère comment accéder aux docks, aux quartiers, au centre de contrôle et repère les installations de secours et les panneaux de contrôle. Expliquez au joueur qu'à chaque fois qu'il résoudra un test d'Environnement (Espace) à bord de la station, il pourra relancer un dé qui n'indique pas une réussite (Environnement (Espace) est la compétence qui gère la capacité à survivre en cas d'avarie à bord d'un vaisseau ou d'une station).

Une fois que les PJ ont fait tout ce qu'ils avaient envie de faire ou que l'un d'entre eux fait mine de vouloir quitter le bar, passez à la scène suivante.

CONTACT !

Lisez le texte qui suit aux joueurs :

À travers la verrière, loin dans l'espace, vous apercevez une drôle de lueur qui file vers vous.

BOUM !

Un tir de laser vient d'atteindre la station. Tout tremble et vous voyez un morceau de module exploser puis dériver dans l'espace. D'autres lueurs apparaissent dans le lointain, et de nouveaux tirs ébranlent Delanar-04 !

Des sirènes retentissent et tout le monde panique : « Les pillards attaquent ! »

Tous les clients quittent le bar pour embarquer à bord de son vaisseau. Vous êtes emportés par la foule et courez à travers les couloirs de la station. Toute la coque tremble à intervalles réguliers. Les sirènes résonnent partout. Dehors, les vaisseaux pillards détruisent un à un les défenseurs de la station. Pour couronner le tout, des pillards surgissent à un croisement et vous attaquent ! Ils sont six. Ils sont vilains, et ils sont armés jusqu'aux dents ! En vous voyant, ils empoignent leurs armes et hurlent comme un seul homme : « Contact ! »

Dites aux joueurs qu'une scène de combat, parce qu'elle peut provoquer la mort d'un personnage, obéit à des règles un peu plus détaillées.

Indiquez-leur les informations suivantes :

- Les pillards sont six
- Ils sont armés de fusil laser et de poignard
- Ils ont un gilet protecteur
- Ils sont à environ 10 mètres d'eux

Puis demandez-leur de résoudre un test de Tactiques. Cela vous permet de déterminer l'initiative (cf. p. 8). Ne faites qu'un seul test pour les pillards, ils agissent tous en même temps. Si ce sont eux qui la remportent, c'est à vous de jouer. Utilisez les indications fournies dans « les phases d'action » et « les pillards » pour décider de ce que font ceux-ci et arbitrer le résultat de leurs actions. Si c'est un joueur qui gagne l'initiative, sa phase d'action débute : utilisez les indications fournies dans le paragraphe suivant pour lui expliquer ce qu'il peut faire et arbitrer le résultat de ses actions.

>>> Les phases d'action

À chaque fois que c'est à lui de jouer, un personnage est en phase d'action. Au cours d'une phase d'action, un personnage peut accomplir :

- Une action complexe (C)
- Une action simple (S)
- Un nombre illimité d'actions gratuites (G)

Voici une liste des actions utiles pour remporter ce combat. Si un joueur ne sait pas quoi faire, conseillez-lui de tirer dans le tas ! S'il s'agit d'Amra, dites-lui qu'il a intérêt à utiliser les panneaux de contrôle. Si c'est Constantin, conseillez-lui de recourir à sa Télékinésie et de soigner ses compagnons à l'aide de Toucher curatif.

- **Dégainer une arme (S)** : le personnage prend en main une arme indiquée sur sa fiche. Il faut avoir une arme en main pour pouvoir s'en servir !
- **Frapper (C)** : le personnage frappe un adversaire situé à moins d'un mètre et qu'il voit. Le joueur résout un test de **Mêlée**, et son adversaire fait de même (Mêlée est la compétence qui permet de se battre au corps à corps). Si l'attaquant obtient autant de succès ou plus que sa cible, il inflige des dégâts à celle-ci (voir « Infliger des dégâts »).
- **Marcher (C)** : le personnage se déplace d'autant de mètres que son score de Carrure.
- **Ramasser un objet (S)** : le personnage ramasse un objet au sol. Utile pour récupérer les armes des adversaires vaincus !
- **Se mettre à couvert (C)** : le joueur résout un test de **Tactiques (1)**. Si le test est réussi, il compte les succès au-delà du premier : tous les tirs qui le prennent pour cible voient leur Difficulté augmenter d'autant de points.

« C'est simple : j'vais tous les buter ! »

- **Soigner (S)** : Constantin peut utiliser Toucher curatif pour soigner les autres personnages. Il doit être à moins d'un mètre et dépenser 3 points d'EX. La cible regagne autant de points de vie que sa Carrure, ou un seul s'il s'agit d'un mutant.
- **Tirer (C)** : le personnage tire sur un adversaire qu'il voit. Le joueur résout un test **d'Armes d'épaule (3)** s'il utilise un fusil ou d'**Armes de poing (3)** s'il s'agit d'un pistolet. Si le test est réussi, il inflige des dégâts à sa cible (voir « Infliger des dégâts »). La Difficulté vaut 1 si la cible est à moins de 5 mètres du tireur.
- **Utiliser les panneaux de contrôle (C)** : en bidouillant les panneaux de contrôle installés un peu partout dans la station, il est possible de fermer ou d'ouvrir une porte ou de déclencher les extincteurs. Dans ce dernier cas, il faut réussir un test de **Systèmes de sécurité (2)**. À cause de la neige carbonique, tous les tirs voient leur Difficulté augmenter d'un point.
- **Utiliser télékinésie (S)** : Constantin peut utiliser sa Télékinésie pour attraper des objets qu'il voit. Il doit dépenser 2 EX par tranche de 10 kg de l'objet manipulé (minimum : 2 EX). Il peut attraper des armes, appuyer sur des boutons, tirer des corps, etc.
- **Dépenser un point de Panache (-)** : dépenser un point de Panache est en principe une action gratuite. C'est une action complexe lorsqu'il s'agit d'utiliser « Et une bouteille de rhum ! ». Certaines aptitudes d'archétype précisent une durée différente.

>>> Infliger des dégâts

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts, il faut procéder comme suit :

1) Consultez la caractéristique « dégâts » de l'arme utilisée.
2) Comptez le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté (ex : si un pillard réussit un test d'Armes d'épaule (3) avec 5 succès, il a 2 succès en plus). Rajoutez ce nombre de succès au score de dégâts de l'arme (ex : le 2G du fusil laser du pillard devient 4G).
4) Si la cible porte un gilet protecteur, celui-ci réduit la gravité des dégâts : des dégâts G deviennent L, et des dégâts L deviennent S. Le gilet protecteur ne fonctionne que contre les tirs, pas les attaques de corps à corps.
5) Cochez le nombre de cases déterminé en 3) à la ligne déterminée en 4). Les dégâts G se notent à la ligne Gravement blessé, les dégâts L à la ligne Légèrement blessé et les dégâts S à la ligne Indemne. Par exemple, si le pillard a touché Ramon, le joueur coche 4 cases à la ligne Légèrement blessé (car Ramon porte un gilet protecteur).

S'il n'y a plus de cases libres à cocher, le joueur passe à la ligne suivante. Quand la première case de la ligne Mort ? est cochée, le personnage tombe au sol inconscient.

>>> Les pillards

Les pillards agissent comme un groupe soudé. En outre, pour vous simplifier la tâche, les règles qui s'appliquent à eux sont simplifiées :

- Les pillards ne font qu'un seul test d'initiative et agissent tous en même temps.
- En principe, les pillards tirent. Ne faites qu'un seul test pour tous les pillards, en jetant un dé de plus pour chaque pillard en plus du premier. Au maximum, vous pouvez jeter le double du score du pillard.
- Si un pillard est à moins d'un mètre d'un PJ, il dégaine son poignard et se bat au corps à corps. Il ne participe plus au tir et ne permet plus de jeter un dé en plus.
- Les pillards sont galvanisés par l'attaque de la station, ils se battent jusqu'au dernier !
- Les pillards n'ont pas autant de points de vie que les PJ. Si vous devez cocher des cases d'une ligne qui n'existe pas, passez à la ligne suivante.

Le Metal Faktor

Le Metal Faktor mesure le degré de violence et l'agressivité des PJ, mais aussi de leur environnement. Il est symbolisé par des dés. Au début de cette scène, mettez 50 dés dans un bol et prenez un autre bol, vide, pour vous. Ces dés doivent être d'une couleur différente de ceux utilisés par les joueurs.

Jusqu'à la fin de la partie, lorsqu'un PJ effectue un test d'une compétence indiquée en gras sur la fiche, il peut faire appel au Metal Faktor. Il peut prendre dans le bol autant de dés que le nombre qu'il a déjà en main (il peut en prendre moins). Il les jette avec les autres dés et compte les succès. À la fin du test, il met les dés du Metal Faktor dans votre bol. Une fois que votre bol contient des dés de Metal Faktor, vous pouvez faire pareil pour les PNJ. Mettez les dés utilisés dans le bol des joueurs.

Il existe quelques exceptions :

- Un personnage Indemne qui utilise l'overdrive (cf. p. 8) peut prendre autant de dés Metal Faktor qu'il veut.
- Un personnage Légèrement blessé ne peut plus recourir au Metal Faktor. S'il utilise l'overdrive, il peut utiliser le Metal Faktor normalement.
- Un personnage Gravement blessé peut agir, mais ne peut plus jeter de dés normaux. Il ne peut jeter que des dés du Metal Faktor, autant que le nombre auquel il aurait eu normalement droit. S'il utilise l'overdrive, il peut en prendre le double.
- Un personnage humain rend un dé de moins qu'il aurait dû.
- S'il n'y a plus de dés dans la réserve des joueurs, ceux-ci ne peuvent plus utiliser le Metal Faktor.

Les pillards

Niveau : Normal (Figurant)

Techniques (2)*	**Armes d'épaule 4d, Armes embarquées 4d, Pilotage (Vaisseau spatial) 4d**
Survie (3)*	Athlétisme 4d, **Mêlée 4d**, Environnement (au choix) 6d
Espionnage (2)	Senseurs 3d
Sciences (2)	Connaissance (Barrens) 5d, Ingénierie 3d
Négociation (1)	
Trempe (3)*	**Détermination 4d, Intimidation 4d**, Tactiques 4d

Origines : Barrens (Pillard)

Traits : Entraînement (+3), Analphabète (-1), Subordonné (-1), Wanted (-1)

Équip : vêtements simples, 13 ₡

Armes : fusil laser (2 chargeurs), poignard

- Fusil laser : 2G SA 10 100m ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (X ☐☐)
- Poignard : 2L
- Mains nues : 2S (2L)

Prot : gilet protecteur (1)

	Pillard n°1	**Pillard n°2**	**Pillard n°3**
L :	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐
M ? :	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐
	Pillard n°4	**Pillard n°5**	**Pillard n°6**
L :	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐
M ? :	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐

LES FRUITS DE LA GUERRE

À la fin du combat, lisez ce texte aux joueurs :

Le dernier pillard s'effondre dans le vacarme des sirènes. Vous avez le souffle court, et vous sentez qu'il y a de moins en moins d'air dans la station. Vous voyez le combat spatial à travers les hublots, et ça se passe plutôt bien pour les pillards.

Autour de vous, il y a des marchands blessés, des matelots apeurés et quelques pillards hors de combat, mais toujours vivants. Les uns appellent à l'aide, les autres implorent votre pitié. Tous ont compris que vous étiez des pirates de l'espace, ils vous supplient de respecter le code d'honneur !

Pendant que les PJ se battaient contre les pillards, d'autres combats ont fait rage dans la station. En outre, chaque tir raté au cours du combat des PJ a pu blesser, par malchance, un marchand. Les PJ se retrouvent donc au beau milieu d'un champ de bataille ! Heureusement, l'assaut des pillards s'est un peu calmé, et ils ont quelques minutes pour se réorganiser.

Au cours de cette scène, quelles que soient les actions des PJ, jouez les appels à l'aide et les suppliques des divers blessés :

- **Les marchands** : « Aidez-nous ! Je ne peux plus marcher ! Ne me laissez pas mourir ici ! »
- **Les pillards** : « OK, on se rend ! Mais me laissez pas pisser le sang comme un porc ! »
- **Les matelots** : « Au secours ! Je vous en supplie ! Emmenez-moi dans votre vaisseau ! »

« Le code, c'est le code ! »

Face à ces plaintes, les PJ ont plusieurs choix. Faites un tour de table et demandez à chacun ce qu'il veut faire. Dites-leur qu'ils n'ont pas beaucoup de temps, car la station est mise à mal par l'attaque des pillards : chaque PJ ne peut donc effectuer qu'un seul des choix ci-dessous.

- **Se soigner** : un PJ peut en soigner un autre en réussissant un test de **Premiers soins (3)**. Dans ce cas, le PJ blessé peut effacer toutes les cases de sa ligne de points de vie la plus en bas de la fiche.

- **Secourir les civils** : un pirate au grand cœur ne saurait laisser des innocents mourir ! Les PJ peuvent les soigner en réussissant un test de **Premiers soins (3)**. Ils peuvent aussi les emmener avec eux (chaque PJ peut aider un civil à marcher). Dans l'un ou l'autre cas, décrivez au joueur les remerciements des civils ! Les civils les accompagneront pendant le reste de l'aventure, ne les oubliez pas (voir plus bas) !
- **Interroger les civils** : apeurés, blessés, les civils répondent sans souci aux questions des PJ. Ils peuvent révéler l'emplacement de leur vaisseau (voir plus bas). Si les PJ ont été sympathiques avec eux, ils leur proposent de les accueillir. Sinon, il faut les menacer !
- **Achever les blessés** : pour être sûrs que les pillards ne les attaqueront plus, ils peuvent décider de les achever. Cela dit, expliquez aux PJ que comme les pillards se sont rendus, le code d'honneur des pirates de l'espace indique qu'il faut leur accorder la vie sauve. Incitez tous les joueurs à donner leur avis sur la question, mais si le débat traîne, rappelez-leur qu'ils n'ont pas beaucoup de temps. Si ça ne suffit pas, annoncez que comme chacun est un peu occupé à faire quelque chose, c'est le PJ qui a décidé de s'occuper des pillards qui choisit.
- **Interroger les pillards** : même vaincus et blessés, les pillards résistent à l'interrogatoire. Demandez au PJ d'effectuer un test **d'Intimidation** et résolvez un test de **Détermination** pour le pillard. Si le PJ obtient autant de succès ou plus que le pillard, celui-ci répond aux questions. Les pillards peuvent indiquer où se trouve leur vaisseau, le nom de leur chef (Kevas) et révéler aux PJ qu'il dirige l'attaque depuis un point éloigné de la station, à 75 K vers Meldory (vous leur rappellerez cela plus tard lors du combat spatial).
- **Fouiller les pillards** : entre les six pillards que les PJ ont vaincu et ceux qui traînent à proximité, les PJ peuvent récupérer 10 exemplaires de chaque pièce d'équipement indiqué sur la fiche des pillards.

Une fois que chaque PJ a effectué un de ces choix, il est temps de trouver un vaisseau ! Passez à la scène suivante.

VITE, UN VAISSEAU !

Lorsqu'ils se mettent à chercher un vaisseau, lisez ce texte aux joueurs :

Vous courez à travers les coursives dévastées de la station. Vous parvenez finalement aux docks, et les hublots vous offrent une vue imprenable sur la bataille. Les marchands et les mercenaires continuent de se défendre, mais c'est bientôt la fin. Vous apercevez quelques vaisseaux encore amarrés à la station, et des corvettes pillards qui ont accosté pour lancer les assauts. Des explosions secouent la station et des fuites d'air se produisent un peu partout. Il faut se presser !

« A voté ! »

Demandez aux PJ ce qu'ils font. Ils vous répondront probablement qu'ils filent vers un vaisseau. Demandez-leur quel vaisseau en particulier. Ils vous répondront soit un vaisseau pillard, soit un vaisseau marchand. S'ils ne vous répondent rien, considérez qu'ils vont vers un vaisseau marchand.

Une fois la destination choisie, il faut encore l'atteindre ! L'intégrité de la station est mise à mal par les combats : des fuites d'air, des dépressurisations et des explosions menacent les PJ à chaque pas. Demandez à chacun d'entre eux de résoudre un test d'**Environnement (Espace) (5)** pour éviter tout cela. Si le test est réussi, le PJ ne subit aucun dégât, sinon, il subit des dégâts de niveau L (il peut compter son gilet) et doit cocher autant de cases que de succès manquants (cf. p. 12).

Si les PJ connaissent l'emplacement exact d'un vaisseau, un seul test suffit. Sinon, ils cherchent leur chemin et doivent faire le test deux fois.

Plus ou moins en bon état, les PJ arrivent au sas d'amarrage du vaisseau qu'ils ont choisi :

- **Vaisseau marchand** : le sas est désert, le vaisseau aussi, il suffit d'embarquer !
- **Vaisseau pillard** : le sas est gardé par deux pillards, qui eux aussi doivent faire attention aux dépressurisations. Chaque PJ peut tenter un test de **Discrétion (2)** pour entrer dans le vaisseau sans être repéré. Si un test est raté ou que les PJ préfèrent, un combat éclate (reportez-vous à la page 12 pour les explications). Si les PJ sont discrets ou victorieux, il leur suffit d'embarquer !

LE CODE DES PIRATES

Voici un résumé du code d'honneur des pirates :

- Tout pirate doit être prêt au combat et maintenir ses armes en état de fonctionnement.
- Celui qui manquera de courage au combat ou qui laissera un frère d'armes seul face à l'ennemi sera passé par le sas. Il en va de même de celui qui trahira un secret de son équipage ou qui révèlera les coordonnées d'une planète pirate.
- Aucun pirate digne de ce nom n'embarquera dans un vaisseau qui n'a pas été baptisé au rhum en bonne et due forme.
- Tout ennemi qui se rend honorablement doit être épargné. Il a le choix entre intégrer l'équipage ou être abandonné sur une planète ou un relais proche d'une route commerciale, avec sept jours de rations et un pistolet laser.
- Tout équipage pirate se doit d'élire son capitaine. Tous les membres de l'équipage participent à ce vote, chacun pour une voix sans tenir compte du rang, de l'ancienneté ou d'un quelconque autre critère.

Une fois les PJ à bord, faites-leur jouer les étapes suivantes :

- **Élire un capitaine** : le capitaine a droit à une double part sur le trésor et prend les décisions, après avoir recueilli les conseils des autres PJ. Chaque PJ peut se présenter, et tous les PJ peuvent voter.
- **Baptiser le vaisseau** : avec une bouteille de rhum s'il vous plaît ! Sinon, le vaisseau sera maudit !
- **Attribuer les postes** : quel que soit le vaisseau choisi, il faut un PJ à chaque poste. Dans la liste ci-dessous, les postes sont indiqués par ordre d'importance, avec la compétence correspondante :
  - Pilote (Pilotage (Vaisseau spatial))
  - Vigie (Senseurs) (il en faut deux sur le vaisseau pillard)
  - Canonnier (Armes embarquées)
  - Ingénieur (Ingénierie)
  - Si vous avez plus de quatre PJ, ils peuvent se placer aux canons (sur le vaisseau pillard) ou encourager leurs petits camarades (voir plus bas).
- **Être des héros** : si les PJ sont accompagnés par des civils, ceux-ci les supplient de venir en aide à la station. Si les PJ sont d'accord, ils leur conseillent d'appeler la capitainerie de la station par radio. Les officiers demandent alors aux PJ de faire diversion en attaquant le vaisseau de Kevas : il faut le détruire !

Cela fait, demandez au capitaine de donner l'ordre de décoller, puis passez à la scène suivante.

CONTACT !, SPACE REMIX

Votre vaisseau s'arrache de la station dans un rugissement mécanique. Vous filez à travers les tirs de lasers et les débris de la station. Vous vous éloignez rapidement du combat, mais un vaisseau pillard file vers vous. C'est le moment de voir si vous êtes de vrais pirates de l'espace !

Cette scène est un combat spatial. Expliquez aux joueurs qu'elle se déroulera à peu près comme le premier combat contre les pillards. Demandez-leur de résoudre un test de Navigation. Cela vous permet de déterminer l'initiative (cf. p. 8). Puis déployez la Battlegrid et exposez la situation en vous servant des prochains paragraphes (« La Battlegrid » et « Les vaisseaux spatiaux »).

Ensuite, commencez à jouer. Si ce sont les pillards qui ont remporté l'initiative, c'est à vous de jouer. Utilisez les indications fournies dans « les phases d'action » et « les pillards » pour décider de ce que font ceux-ci et arbitrer le résultat de leurs actions. Si c'est un joueur qui a gagné l'initiative, sa phase d'action débute, utilisez les indications fournies dans le paragraphe suivant pour lui expliquer ce qu'il peut faire et arbitrer le résultat de ses actions.

>>> La Battlegrid

La Battlegrid est le système de repérage tactique des vaisseaux de combat. Elle est graduée en kliks (K), chaque klik représentant 1 000 km. Dans ce combat, seule la ligne horizontale (la trajectoire d'attaque) est utilisée : les vaisseaux se déplacent le long de celle-ci et se tirent dessus. Chaque repère sur cette ligne correspond à 25 kliks. Photocopiez la Battlegrid pour pouvoir griffonner dessus au fil du combat.

Au début du combat, placez les PJ au centre de la Battlegrid, c'est l'endroit qui correspond à la station. Placez un vaisseau pillard (le vaisseau de Kevas) à 75 K de la station (3 repères). C'est la situation au début de la scène. Orientez le vaisseau de Kevas vers la station, puis demandez aux joueurs dans quel sens est tourné leur vaisseau. Dites-leur que pour gagner ce combat, ils doivent détruire le vaisseau pillard ou fuir hors de la Battlegrid (selon qu'ils sont des héros, ou pas). Expliquez-leur aussi qu'il y a plein d'autres vaisseaux, mais qu'ils sont trop occupés à se battre.

Lorsque c'est au pilote d'un vaisseau de jouer, il doit préciser, en plus de ses actions, comment se déplace le vaisseau. Il annonce une vitesse (multiple de 25 K) et un sens. Les vaisseaux se déplacent le long de la ligne horizontale, la trajectoire d'attaque.

- Si le vaisseau s'est déplacé de plus de 25 K au tour précédent, il doit se déplacer d'au moins 25 K dans la même direction.
- Sinon, le vaisseau peut se déplacer dans n'importe quelle direction à n'importe quelle vitesse.

Les armes montées en tourelle peuvent tirer dans n'importe quelle direction. Certaines armes ne peuvent tirer que vers l'avant ou l'arrière du vaisseau.

>>> Les vaisseaux spatiaux

Les vaisseaux spatiaux disposent d'une fiche, comme les personnages. Pour ce combat, seules les caractéristiques suivantes sont utiles :

- **Vitesse tactique** : indique la distance maximale qu'un vaisseau peut parcourir en un tour.
- **Blindage** : le vaisseau pillard résiste mieux aux dégâts, comme les personnages portant un gilet protecteur (voir plus bas).
- **Coque** : indique le nombre de points de structure du vaisseau. Les points de structure fonctionnent comme les points de vie (cf. p. 12).
- **Senseurs** : indique la distance maximale à laquelle le vaisseau détecte les cibles. Il est impossible d'effectuer une action qui prend pour cible un vaisseau au-delà de la portée des senseurs.
- **Armement** : indique les armes dont dispose le vaisseau et les caractéristiques de celles-ci, dans l'ordre : dégâts / mode de tir / portée / équipage minimum.
- **Équipage** : chaque poste nécessite un équipage minimum. Dans ce combat, seuls la vigie et le canon à plasma du vaisseau pillard nécessitent deux personnages. Si un seul est à ce poste, la Difficulté de ses tests est augmentée d'un point.

Vous trouverez les fiches d'un vaisseau marchand (un Galactic Basic) et des vaisseaux pillards (le Raider) à la fin de ce kit.

>>> Les phases d'action

Les personnages ont le droit au même nombre d'actions que lors du premier combat, mais la liste est différente. En outre, un personnage ne peut effectuer que l'action qui correspond à son poste. N'oubliez pas que le pilote doit dire comment son vaisseau se déplace et que les PJ ont certaines consignes à respecter s'ils veulent aider la station.

Note : lorsqu'un joueur peut jeter des dés en plus, il ne peut pas jeter plus du double de son score.

- **Analyse radar (C)** : la vigie résout un test de **Senseurs (1)**. Si le test est réussi, elle peut connaître une caractéristique du vaisseau adverse, plus une par succès obtenu en plus de la Difficulté. Si la vigie choisit « Coque », informez-la de l'état du vaisseau adverse.
- **Canaliser (C)** : l'ingénieur choisit deux systèmes (Propulsion, Armes, Senseurs) ; il prend de l'énergie au premier et en donne au second. Puis il résout un test d'**Ingénierie (1)**. Le personnage au poste dépourvu d'énergie n'obtient des succès que pour les dés indiquant « 6 ». Le personnage au poste pourvu en énergie jette un dé de plus par succès obtenu en plus de la Difficulté lors du test d'Ingénierie. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action de l'ingénieur.

- **Encourager (C)** : n'importe quel personnage peut effectuer un test de **Commandement (1)** en choisissant un autre personnage et une action. Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté. Le personnage choisi jette autant de dé en plus lorsqu'il effectue l'action choisie. Ces effets disparaissent après sa prochaine phase d'action.
- **Manœuvre défensive (C)** : le pilote effectue un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (3)**. Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté. La Difficulté des tirs qui prennent le vaisseau pour cible est augmentée d'autant de points. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action du pilote.
- **Manœuvre offensive (C)** : le pilote effectue un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (1)**. Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté. Les canonniers du vaisseau jettent autant de dés en plus lorsqu'ils tirent. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action du pilote.
- **Parler (S)** : cette action permet à n'importe quel personnage de transmettre des informations, des conseils ou des ordres à un autre membre de l'équipage. Elle permet à la vigie de discuter avec l'équipage du vaisseau adverse.
- **Tirer (C)** : un canonnier résout un test d'**Armes embarquées (3)**. Si le test est réussi, il inflige des dégâts à sa cible (voir « Infliger des dégâts »). La Difficulté vaut 5 si le vaisseau adverse est plus loin que la portée de l'arme (s'il est plus loin que le double de la portée, le tir est impossible). La Difficulté vaut 1 si le vaisseau adverse est au même endroit que le vaisseau du tireur. Les armes dont le mode de tir est « RL » permettent de relancer une fois les dés qui n'indiquent pas de succès. Les armes dont le mode de tir est « CC » ne tirent qu'un tour sur deux, le canonnier ne peut rien faire en attendant.
- **Viser (S)** : le canonnier jettera un dé de plus lorsqu'il tirera sur cette cible. Ces effets disparaissent au prochain tir du canonnier.
- **Dépenser un point de Panache (-)** : dépenser un point de Panache est en principe une action gratuite. C'est une action complexe lorsqu'il s'agit d'utiliser « Et une bouteille de rhum ! ». Certaines aptitudes d'archétype précisent une durée différente.

>>> Infliger des dégâts

Les dégâts aux vaisseaux spatiaux sont gérés comme les dégâts aux personnages (mais il ne sert à rien de tirer au fusil laser sur un vaisseau !). Lorsqu'un tir touche un vaisseau pillard, le niveau des dégâts est diminué, comme pour un personnage qui porte un gilet protecteur.

L'état du vaisseau affecte les tests qui y sont effectués, sauf pour Encourager.

- Un personnage dans un vaisseau Intact qui utilise l'overdrive (cf. p. 8) peut prendre autant de dés Metal Faktor qu'il veut.
- Un personnage dans un vaisseau Légèrement endommagé ne peut plus recourir au Metal Faktor. S'il utilise l'overdrive, il peut utiliser le Metal Faktor normalement.
- Un personnage dans un vaisseau Gravement endommagé peut agir, mais ne peut plus jeter de dés normaux. Il ne peut jeter que des dés du Metal Faktor, autant que le nombre auquel il aurait eu normalement droit. S'il utilise l'overdrive, il peut en prendre le double.

>>> Les pillards

Kevas cherche à se rapprocher le plus possible et fait feu de toutes ses armes pour détruire le vaisseau des PJ. Selon que les PJ sont devant ou derrière lui, un seul de ses deux canons lasers peut tirer (l'un est monté sur la proue, l'autre sur la poupe).

Utilisez les caractéristiques indiquées sur la fiche du vaisseau pour gérer les tests des pillards. Tout l'équipage de Kevas agit à la même initiative, dans l'ordre indiqué sur la fiche du vaisseau.

Lorsque le vaisseau des PJ sort de la Battlegrid, lisez le texte suivant :

Vous êtes enfin hors de danger. Derrière vous, la station et les vaisseaux pillards sont de plus en plus petits. Devant vous, l'espace infini étend ses bras. Vous êtes vivants, libres et maîtres de votre vaisseau : vous êtes de vrais pirates ! Vous reprenez courage et vous mettez le cap vers votre prochaine destination : l'aventure !

Si les PJ détruisent le vaisseau de Kevas, lisez plutôt ce texte :

Derrière vous, le combat contre les pillards s'est calmé. Visiblement, sans leur chef pour s'occuper d'eux, les pillards sont moins efficaces. Vous êtes fatigués, blessés et votre vaisseau n'est pas beau à voir, mais vous avez survécu à une attaque de pillards. À la radio, les occupants de la station vous acclament : non seulement vous êtes des pirates, mais en plus, vous êtes des héros !

Et voilà ! Vous savez jouer à ***Metal Adventures***. Si vous voulez poursuivre l'expérience et vivre encore de trépidantes aventures dans le dernier millénaire, rendez-vous dans votre boutique de jeux la plus proche ou sur ***www.matagot.com/metal-adventures***.

Hasta la vista !

BATTLEGRID

AVANTAGE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

METAL ADVENTURES

GALACTIC BASIC

GALACTIC BASIC

Classe : Transport léger (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 75 K/t
Vitesse de croisière : 0.5 US/h (12 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 500 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 0
Coque : 10
I : □□□□□ □□□□□
L : □□□□□ □□□□□
G : □□□□□ □□□□□
D ? : □□□□□ □□□□□
Senseurs : 350 K (3,5 US)
Armement :
- P : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)

Équipage : 1 P + 1 V + 1 C + 1 Me (4)
Passagers : 0 + 5 (25)
Soute : 25
Prix : 10 000 ₡
Origine : OCG

CORVETTE PILLARD

RAIDER

Classe : Corvette (100 t)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 500 PC/j
Autonomie : 2 000 PC
Blindage : 1
Coque : 10
I : □□□□□ □□□□□
L : □□□□□ □□□□□
G : □□□□□ □□□□□
D ? : □□□□□ □□□□□
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
- P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100)
- V : Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0)
- Pr : Canon laser léger (2L/SA/250)
- Po : Canon laser léger (2L/SA/250)

Équipage : 1 P + 2 V + 7C + 1 Me (11)
Passagers : 1 + 15 (25)
Soute : 10
Prix : 21 000 ₡
Origine : Barrens

Dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini,
une humanité rongée par la violence et la guerre
se débat dans les affres de la douleur.

Recroquevillée dans quatre nations stellaires,
elle tente vainement de se protéger contre les pillards et les mutants.
Mais ses dirigeants sont consumés par la soif du pouvoir,
et leurs armadas s'affrontent pour la suprématie galactique.

Face à cette folie, des femmes et des hommes au cœur vaillant
ont décidé de vivre leur propre destin. Ils ont choisi une existence
dangereuse, mais vibrante de liberté et d'exotisme.

On les appelle les pirates de l'espace !

METAL ADVENTURES

Manuel des joueurs

DISPONIBLE

Dossier de personnage

DISPONIBLE

Guide du Meneur

DISPONIBLE

Découvrez le jeu de rôle des pirates de l'espace !

ÉDITIONS DU MATAGOT

www.matagot.com/metal-adventures